



V CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIA Y CINE

ESCENARIOS DEL CINE HISTÓRICO



**LA MODIFICACIÓN DEL PAISAJE GEOGRÁFICO COMO
ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA.
LOS CASOS DE WATERLOO (BONDARCHUK, 1970), Y LORD OF THE
RINGS (JACKSON, 2001 – 2003)**

ENRIC RUIZ GIL
Centre d'Investigacions Filmhistoria
(Universitat de Barcelona)

Resumen

Dos paisajes míticos Waterloo y la Tierra Media han sido trasladados al cine. Las películas *Waterloo* (Bondarchuk, 1970) y *The Lord of the rings* (Jackson, 2001 – 2003) nos remiten a su paisaje, sólo que ambos paisajes no son los originales sino que son suplantados. En el caso de Waterloo la película se rodó a 1.715 kilómetros de distancia del original, en Úzhgorod (Ucrania), y en el caso de *Lord of the rings* su director decidió que el paisaje tenía que ser el neozelandés. Para hacerlos creíbles los paisajes fílmicos respectivos fueron manipulados físicamente. Así se tuvo que hacer la réplica exacta del escenario de la batalla de Waterloo y construir un paisaje siguiendo las instrucciones de Tolkien en Nueva Zelanda para rodar *The Lord of the rings*.

Palabras clave: Paisaje geográfico, paisaje cultural, paisaje fílmico, paisaje natural, escenografía, cine y geografía.

Abstract

Two mythical landscapes Waterloo and Middle-earth have been moved to the movies. The films *Waterloo* (Bondarchuk, 1970) and *The Lord of the rings* (Jackson, 2001-2003) refer us to your landscape, both landscapes are not originals because was supplanted. In the case of the film *Waterloo* it was shot 1.715 kilometers away from the original place, in Uzhgorod (Ukraine), and in the case of *Lord of the rings* director decided that the landscape had to be New Zealand. To make credible the respective filmic landscapes were manipulated physically. So he had to make an exact replica of the scene of the battle of Waterloo and build a landscape following the instructions of Tolkien in New Zealand for filming *The Lord of the rings*.

Keywords: geographical landscape, cultural landscape, filmic landscape, natural landscape, scenography, cinema and geography.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este artículo es mostrar como las producciones cinematográficas se han valido de la modificación del paisaje geográfico para conseguir una escenografía que confiriera a su producción verosimilitud y autenticidad.

Si concebimos la escenografía como todos aquellos elementos visuales que conforman una escenificación, sean o no corpóreos, incluiremos en esta amplia definición, a la intervención en el paisaje con fines expositivos y adaptados a la narración. Por otro lado entendemos el género histórico, o cine de época, como aquel caracterizado por determinados aspectos, de ambientación, de acontecimientos o de personajes; ya sean reales o imaginarios, con una narrativa, aunque adaptada al medio cinematográfico, con cierta similitud a la novela histórica.

Del amplio abanico de posibilidades que nos ofrece el género histórico abordaremos dos films uno habla de un acontecimiento, con personajes, un tiempo y un espacio real e histórico: *Waterloo* (Bondarchuk, 1970); y otro narra acontecimientos, personajes, de un tiempo y un espacio imaginarios, *The Lord of rings* (Jackson, 2001-2003).

Siendo el paisaje un concepto geográfico y la escenografía, en éste caso, cinematográfica, parece obligado comentar brevemente una serie de ideas y conceptos sobre la relación del cine con la geografía y el porqué del uso preferente, aquí, del concepto geográfico de «paisaje» en lugar de «espacio».

En la geografía actual coexisten diversidad de enfoques fruto de la reflexión y evolución del pensamiento geográfico y su interacción con otras ciencias afines. Tres de las orientaciones más destacadas son: la geografía económica, la cultural y la representación del paisaje. Aunque los aspectos de la geografía cultural o de la económica no son el motivo de este artículo, consideramos que van implícitas ya sea por las referencias a la localización, la generación de turismo, la creación de puestos de trabajo, la especialización industrial, la adaptación de las administraciones locales en forma de permisos a las producciones cinematográficas, etc.; nos centraremos en la representación del paisaje y más concretamente a su modificación por motivos escenográficos.

El *espacio geográfico* abarca todo el planeta, por lo que nuestro conocimiento de ese espacio es parcial. El *espacio vivido* es el *percibido* por el hombre a través de sus sentidos y se corresponde con su entorno residencial, laboral o transitado. El *espacio mediatizado* es del que obtenemos información a través de los medios de comunicación (Gamir, 2012).

El espacio geográfico es un conjunto dinámico formado por estructuras móviles en el espacio y en el tiempo, siendo su parte visible el paisaje (Gómez, 1981). Al ser el cine una

industria audiovisual, utilizaremos el término «paisaje» preferentemente en lugar de «espacio», en la medida que el paisaje se entiende como representación visual del espacio.

En segundo lugar debemos evitar la común confusión entre *paisaje geográfico* y *paisaje fílmico*. El *paisaje geográfico*, es sinónimo de territorio, es el resultado de las interrelaciones físicas, biológicas y humanas producidas en un lugar determinado de la superficie terrestre. Dentro de éste podemos diferenciar el *paisaje natural* (donde la presencia humana ha sido parte de la acción biológica de la naturaleza), y el *paisaje cultural* modificado por la acción del hombre (edificios, caminos, cultivos...). Mientras que el *paisaje fílmico* es por encima de todo una producción industrial de carácter audiovisual con consecuencias económicas. Pero no sólo es eso, el *paisaje fílmico* es percibido por los sentidos e interpretado por el bagaje cultural de cada individuo y es también *paisaje vivido*, de ahí la confusión. El consumo de paisajes fílmicos acaba por suplantar a los paisajes originales. El *screenscape*, o paisaje de pantalla, suele ser el resultado de una combinación de filtros de cámara y una paleta de colores inexistentes en el espacio geográfico producidos por algún software, aunque sean *percibidos* por los sentidos como reales y pasan a formar parte de la experiencia vivida por el espectador.

LA CREACIÓN DE UN CAMPO DE BATALLA (WATERLOO DE BONDARCHUCK, 1970)

¿Existe un paisaje estereotipado del subgénero napoleónico, como lo tienen las *road movies*, el *western*, la ciencia ficción o cualquier otro género? El tiempo se corresponde a finales del siglo XVIII y principios del XIX, el lugar Europa. Aunque pueda pensarse en un paisaje urbano revolucionario, más propio de la Revolución Francesa, en el paisaje fílmico napoleónico, prevalece un campo de batalla. Si excluimos el paisaje nevado del este europeo que podría incluso equipararse al desierto en el *western* y la marcha de tropas en formación, lo más característico suele ser una gran extensión verde con pendientes en las que se pueden distinguir dos ejércitos enfrentados, vistosamente ataviados con uniformes coloridos, lomas desde las cuales disparan los cañones y praderas por donde cabalgan jinetes con cascos relucientes; es decir Waterloo.

Todavía hoy en día, en junio, en el escenario de la contienda original se hacen simulaciones de la batalla, a menudo con gran número de figurantes. Su conservación incluso su museización es consecuencia de una tradición reconvertida en atracción turística que propor-

ciona beneficios económicos a la región. Siendo Waterloo el paisaje ideal para representar una batalla napoleónica y más aun la que lleva su nombre, De Laurentiis decidió trasladar el rodaje de su película *Waterloo* a 1.715 kilómetros de distancia, concretamente a Úzhgorod (Ucrania).

Waterloo fue una coproducción Italo-rusa, de Dino De Laurentiis Cinematografica S.P.A. y *Mosfilm Moscow*, dirigida por Serguei Bondarchuk en 1970. Rodada en Technicolor Panavisión, contó con un presupuesto de 12 millones de libras. El film se realizó en tres ubicaciones: el Palacio Real de Caserta (Italia), en el cual se representó las Tullerías; en Úzhgorod (Ucrania), el lugar escogido para suplantar el campo de batalla y en los estudios de Dino De Laurentiis en Roma, donde se reprodujo el baile de la Condesa de Richmond.

Los costes de producción habían hecho retrasar el proyecto a De Laurentiis durante diez años hasta que contactó con la productora rusa *Mosfilm*. La compañía rusa aportó un tercio del coste total, cuatro millones de libras, además de facilitar la colaboración determinante del Ejército Soviético. *Columbia Pictures*¹⁶⁴ reconoció la importante contribución del Ejército Rojo sin el cual hubiera sido imposible realizar la película, ya que en occidente los costes de producción se habrían triplicado.

El Ejército Soviético aportó unos 20.000 soldados de ellos una brigada completa de caballería de 3.000 hombres¹⁶⁵, además de ingenieros y trabajadores. De todos ellos son estos ingenieros militares los que nos interesan. Fueron ellos los encargados de intervenir en el paisaje ucraniano y transformarlo en el de Waterloo fílmico.

La Batalla de Waterloo¹⁶⁶ ha sido descrita cientos de veces, cada uno de sus rincones es famoso por lo acontecido allí, además de conservar, todavía hoy, parte de la topografía original. Desde ese punto de vista resulta fácil pensar que se tenían todos los datos geográficos para realizar una réplica exacta, pero al mismo tiempo la exigencia de autenticidad era muy elevada.

¹⁶⁴ *Columbia Pictures* fue la empresa encargada de la distribución en Europa, mientras *Paramount Pictures* lo fue para Estados Unidos.

¹⁶⁵ Meses antes del rodaje Ejército Rojo comenzó su formación. Tuvieron que aprender las maniobras y formaciones de batalla de 1815, así como el uso de sables, bayonetas y la rutina para el manejo de cañón. Fueron seleccionados 2.000 hombres adicionales, a los cuales también se les enseñó a cargar y disparar los mosquetes del siglo XIX que se utilizaron en Waterloo.

¹⁶⁶ Se conoce como la Batalla de Waterloo al enfrentamiento entre el ejército francés de Napoleón y los ejércitos aliados de varios estados europeos (Reino Unido, Holanda, Bélgica, Prusia, Hanover...). El combate tuvo lugar durante los días 15 a 18 de junio de 1815, en diferentes escenarios como Ligny, Quatre Bras, Wavre y el Mont Saint-Jean. Los combates del día 18 se dieron a unos cuatro o cinco kilómetros al sur de la población de Waterloo en los alrededores de las aldeas de Braine-l'Alleud y Plancenoit. Los franceses se refieren al enfrentamiento como «la Batalla de Mont Saint-Jean». La tradición dice que la denominación de Batalla de Waterloo se debe a Wellington, que daba a sus victorias el nombre del lugar en el que había dormido la noche anterior a la batalla.

Mario Garbuglia, director artístico fue el responsable de supervisar los equipos de ingenieros y trabajadores soviéticos encargados de modificar el paisaje de las afueras de Úzhgorod. Valiéndose de una excavadora se cambió el paisaje geográfico del lugar. Se removió la tierra, quitándola de un sitio y poniéndola en otro hasta incorporar a éste paisaje dos colinas y un valle.

Aquellos días de junio de 1815 fueron lluviosos y eso determinó parte de los acontecimientos. El ejército francés tenía un gran poder de artillería pero ésta perdía efectividad ante un terreno enfangado. En opinión de algunos historiadores, Napoleón retrasó el ataque con la idea de que el terreno se secaría, esto favoreció la llegada del ejército prusiano quien decantó finalmente la batalla. Por este motivo se instalaron seis kilómetros de tuberías de riego subterráneo, que sirvieron para regar los campos y enfangar el terreno tal y como aconteció en 1815. Se completó la actuación con la construcción de diez kilómetros de carreteras y caminos.

Se levantaron cuatro edificios, entre ellos las históricas granjas de La Haye-Sainte, Belle-Alliance y la réplica exacta de Château Hougoumont (Columbia, 1970). Allí tuvo lugar uno de los episodios más recordados de la batalla. En esa posición las tropas británicas resistieron los ataques franceses durante todo el día¹⁶⁷.

En realidad la primera intervención sobre el paisaje geográfico de Úzhgorod tuvo lugar unos cuantos meses antes, cuando Garbuglia preparó los campos, para la siembra de trigo, centeno, cebada y flores silvestres, y conseguir así una altura adecuada al iniciar el rodaje. A todo esto añadamos la trasplantación de 5.000 árboles.

Sin embargo no se quedó aquí la transformación del paisaje geográfico de Úzhgorod. Cercano a la ciudad, y no muy alejado de la zona del rodaje, se construyó un enorme campamento para albergar a todos los figurantes militares, equipos técnicos, etc. Sobre unos campos de cultivo se instalaron habitáculos para dormir, comedores, un gran edificio armario donde cada mañana se repartían los uniformes de época.

En cuanto a la filmación, simultáneamente cinco cámaras Panavisión filmaron las escenas de batalla desde una altura de 300 metros, utilizándose grúas y helicópteros; se construyó una torre de treinta metros y un cable elevado recorría todo el campo de la acción. Los

¹⁶⁷ Château Hougoumont (18 de junio de 1815) fue la posición clave del flanco derecho británico. Allí tropas de élite británicas al mando del Coronel McDonnell, resistieron los ataques franceses durante todo el día. Los franceses cuando vieron imposible la conquista de la posición con la infantería utilizaron la artillería, que sólo sirvió para dejar la granja en llamas. Al final de la jornada los británicos mantuvieron su posición y los franceses se retiraron, con un resultado de 6.000 muertos entre ambos bandos.

travellings aéreos a la vez que proporcionaron una visión de la situación y el movimiento de tropas de manera clara y plástica, también determinaron el espacio geográfico. Aunque quizás la mejor delimitación de éste fue gracias a Bondarchuck con la técnica del plano contra plano general con la simulación fílmica de un catalejo.

Una de las escenas más logradas e iconográficas es el picado aéreo de la carga de la caballería francesa sobre los *cuadros* de la infantería británica, o la «carga de los *Scots Grays*» rompiendo las defensas francesas y la contracarga de la caballería francesa... escenas rodadas con cámaras montadas sobre camiones, helicópteros y una locomotora sobre raíles (*Blanco y negro*, 1969), que filmó en travelling lateral a la caballería al galope.

EL PAISAJE PSEUDOHISTÓRICO DE «THE LORD OF THE RINGS» (HOBBITON Y EDORAS)

The Lord of the rings (El Señor de los anillos) es una trilogía¹⁶⁸ basada en la novela de JRR Tolkien del mismo título, dirigida y producida por Peter Jackson entre 2001 y 2003, y distribuida por *New Line Cinema*. Contó con un presupuesto de 281 millones de dólares. El film se rodó en diferentes localizaciones y estudios de Nueva Zelanda. El Señor de los Anillos tardó en rodarse 14 meses cuando lo normal hubieran sido 14 o 16 semanas. De los 17 premios Oscar obtenidos por la trilogía además del obtenido por «La mejor película» (*The Lord of the Rings: The Return of the King*) y al «mejor actor de reparto» (Ian McKellen), tres se deben a los efectos especiales, uno a la fotografía, dos por el maquillaje, uno al diseño de vestuario y otro a la dirección artística.

John Ronald Ruelen Tolkien (1892-1973), escritor y filólogo sudafricano de nacionalidad británica creó varias lenguas y posteriormente concibió a los pueblos que las hablaban, luego les dio una literatura, historia y una mitología. Jackson y su equipo hicieron visible su aspecto físico, sus culturas, su historia y su arte.

Cuando Peter Jackson inició el proyecto del Señor de los Anillos tenía como idea central la recreación de un pasado que pudo ser. Para conseguirlo necesitaba transmitir toda la autenticidad posible¹⁶⁹. Su voluntad era hacer un film histórico, no quería un diseño

¹⁶⁸ *The Fellowship of the Ring* (La comunidad del anillo) 2001; *The Two Towers* (Las dos torres) 2002 y *The Return of the King* (El retorno del Rey) 2003. Existe una precuela *El Hobbit* (2012-2015) una trilogía de adaptación libre basada en otra obra de Tolkien con el mismo nombre.

¹⁶⁹ Esta es también la base de su falso documental *Forgotten Silver* (La verdadera historia del cine, 1995). En este film, Jackson, narra cómo supuestamente habría encontrado unos films abandonados en su pueblo natal que explicarían unos hechos desconocidos que cambiarían la historia, entre ellos la del cine y la aviación.

cinematográfico ni tradicional, ni fantástico. Desde un principio Jackson inculcó a su equipo que lo contado por Tolkien era cierto. Debían interiorizar que Tolkien había encontrado en alguna biblioteca antigua, un legajo desconocido donde se contaba la historia auténtica “Hobbiton existe y está en un estado ruinoso y olvidado en los últimos 300 o 400 años pero vamos a volver para remozarlo, somos afortunados por poder rodar en esos lugares” (Jackson, 2004).

La aproximación del equipo de Jackson al paisaje de la Tierra Media¹⁷⁰ fue a través del diseño. Si bien es cierto que Tolkien había descrito en sus libros todo lo que se podría saber, durante 40 años personajes y lugares se habían hecho visibles a través del diseño artístico procedente de dibujos (libros, cómics, calendarios...), sobretodo de Alan Lee y John Howe, los ilustradores referentes del universo Tolkien. Tanto Lee como Howe fueron contratados para el proyecto y sus trabajos son la base del diseño artístico del film. Ambos se incorporaron al equipo de Weta¹⁷¹ y colaboraron con Grant Major (Productor de Diseño) y Don Hena (Director Artístico).

Debido al gran trabajo realizado por los equipos de producción de diseño y dirección artística, antes de hablar de la modificación del paisaje parece obligado comentar, aunque sea brevemente, algún otro aspecto del trabajo escenográfico.

John Howe experto en el conocimiento de la tecnología militar de la Edad Media aportó diseños propios. Las armaduras y las armas del film se hicieron de la manera más tradicional posible, se construyó una fragua y se forjaron a la antigua usanza utilizando martillo y yunque. La idea era hacerlas tan reales que pudieran haber sido encontradas en cualquier yacimiento arqueológico medieval (Jackson, 2004).

Para Jackson la autenticidad en el paisaje fílmico pasaba por saber reflejar el paso del tiempo en el paisaje y la huella de las diferentes civilizaciones que lo ocuparon. De allí la presencia de ruinas arqueológicas¹⁷², que al mismo tiempo insinuaban una historia del arte.

Cada cultura que aparece tuvo un diseño propio (distintos colores, ropajes, armas, aspecto, arquitectura, manera de moverse, de luchar...). Por ejemplo la cultura élfica se inspiró en el *art nouveau*, de ahí sus motivos vegetales —plantas y hojas—, en sus ropas, su arquitectura, todo fluido, elegante, colores primaverales y estivales. La cultura de Rohan se basa en el

¹⁷⁰ La Tierra Media es un continente mitológico donde transcurren las historias narradas por J. R. R. Tolkien en sus libros: *Silmarillion*, *Hobbit*, *The Lord of the rings*...

¹⁷¹ *Weta Workshop* es un estudio neozelandés que diseña y fabrica todo tipo de recursos para las industrias creativas de entretenimiento.

¹⁷² Según la obra de Tolkien la tierra Media fue construida por los Numenoreanos, un pueblo anterior a los hechos narrados en su obra, por lo que su arquitectura fundamental pertenecía a un pueblo que ya no existía, pero quedaban sus vestigios.

caballo y se inspira en las tradiciones nórdicas de celtas y vikingos, por eso llevaban lanzas largas, escudos redondos y espada corta, a modo de espada ancha vikinga. El pueblo de Gondor es de tradición marinera. Tolkien describe el detalle de una gaviota en el yelmo de sus guerreros. La armadura de Gondor se basó en las europeas del siglo XVI y se pueden diferenciar las antiguas de las modernas. Las primeras como decoración llevan un árbol blanco florido y las segundas el árbol no tiene hojas¹⁷³... Para conseguir estos y otros detalles escenográficos Jackson contó con 3.000 técnicos (Jackson, 2004).

A parte de la manipulación física del paisaje y la digital, el equipo de Jackson se sirvió de «maxituras» o «big-aturas» que no eran otra cosa que enormes maquetas. Las maxituras eran de diferentes escalas, la 1:35 se utilizó para rodar planos largos y generales, pero también se utilizaron para filmar pequeños detalles arquitectónicos. La maqueta de la fortaleza de Barad-Dûr medía 9 metros. Una réplica a escala real se hubiera elevado hasta los 600 metros de altitud; en escala 1:10 representaba 60 metros de altura y no hubiera cabido en la nave-estudio, finalmente se utilizó la escala 1:166. Gracias al trabajo de los maquetistas se consiguieron planos detalle de la superficie rodados a 5 centímetros de distancia. La sección de maquetas rodó durante más de 1.000 días cuando lo normal hubieran sido 30 (Jackson, 2004).

En cuanto a la modificación del paisaje en el film nos centraremos en dos ubicaciones por razones diferentes. En primer lugar Hobbiton, por ser una manipulación del paisaje geográfico que se ha mantenido modificada hasta hoy y en segundo lugar, en Edoras, por haberse modificado el paisaje geográfico dos veces, la segunda para devolverlo a su estado original.

«HOBBITON»

Hobbiton es la ciudad de los hobbits¹⁷⁴. El equipo de Peter Jackson decidió ubicar Hobbiton en Matamata, una pequeña aldea rural de Waikato en la Isla Norte (Nueva Zelanda). Concretamente en una pequeña colina cuya hierba posee un tono de verde intenso, característico del paisaje neozelandés.

Después de «localizar Hobbiton» Alan Lee y John Howe se sentaron en medio del paisaje de lo que tendría que ser Bolson Cerrado (el hogar del protagonista) y después de obser-

¹⁷³ Con esto se quiere simbolizar el paso del tiempo así cuando Gondor tenía rey en la armadura de sus guerreros lucían el árbol blanco, símbolo del reino, y se representa con hojas, mientras que cuando no lo tenía y está gobernada por un senescal, el árbol aparecía con el tronco y las ramas sin hojas.

¹⁷⁴ En la narración de Tolkien los hobbits o medianos son un pueblo de la Tierra Media pacífico que vive tranquilamente en sus plácidas y frondosas tierras llamadas «La Comarca». Físicamente miden entre 60 y 120 centímetros de altura, de orejas puntiagudas y con las plantas de los pies peludas y duras.

varlo durante un tiempo empezaron a dibujar en sus cuadernos. Se trataba de visualizar en ese paisaje Hobbiton, de incluir en él los agujero-casa de los hobbit, con sus jardines y sus campos de cultivo, transformando el paisaje primero en el papel.

La primera intervención sobre el paisaje consistió en remover unos 5.000 m³ de tierra y drenar una charca de agua posteriormente cubierta con tierra, para que se pudiera rodar allí la “Fiesta de Bilbo”. Paralelamente se construyeron dos maquetas, réplicas exactas del espacio a modificar, una en el departamento informático (digital) y otra de 4 a 5 m² en una nave-estudio. En ambas maquetas estaban las casas hobbits, los jardines, los árboles, los caminos y todos los detalles y elementos que debería haber en el nuevo paisaje. A partir de ese momento, un año antes del rodaje, empezó la construcción del nuevo paisaje. Fue entonces cuando albañiles, jardineros, e ingenieros del ejército neozelandés iniciaron sus trabajos.

Sobre la colina de Bolson Cerrado (el hogar del protagonista) se colocó un gran roble. Se volcó tierra para crear pequeños montículos repartidos en la ladera, a los que se cortó el frente para adecuarlos a las fachadas de las viviendas hobbit. Se sembró césped sobre los cerros y se plantaron las flores de los jardines, las calabazas y los árboles. Una vez plantado todo era cuestión de mantenerlo y que siguiera su proceso orgánico durante una temporada. Se abrieron los caminos. Resultó una gran inversión de esfuerzo, tiempo y dinero. Jackson concibió un Hobbiton hogareño y familiar, con un aire inglés y con una apariencia de llevar allí toda la eternidad. En este caso la autenticidad se encontraba en los detalles.

A Jackson se le iba informando del proceso de modificación del paisaje con fotografías y vídeos. Cuando se completó el proceso Jackson realizó la primera visita que le sirvió para dar las últimas indicaciones. Pidió la continuación de los trabajos durante unos meses más con el fin de hacerlo más salvaje, más frondoso y campestre; que no se dejara de plantar alrededor de chimeneas, de las paredes de piedra, de las vallas y postes, hasta que no se viera ningún palo.

El resultado final de la intervención en el paisaje fue muy semejante a los dibujos originales de Lee y Howe. El set de grabación de Hobbiton se conserva tal y como se ve en las películas, con todos los detalles. Actualmente es un importante reclamo turístico internacional.

«EDORAS»

Edoras se construyó en un set a escala real en el monte Sunday, del *Hakatere Conservation Park*, en la parte alta del valle Rangigata de Canterbury, Isla Sur (Nueva Zelanda).

Dentro de la narración de Tolkien el país de los Rohirrim, Rohan, tiene un importante protagonismo. La cultura de Rohan, de la cual Edoras era su capital, recuerda a la tradición mitológica anglosajona y su ambientación se inspira en la Inglaterra medieval de los siglos IX – X¹⁷⁵. El Castillo de Meduseld, residencia del rey Rohan, está inspirado en el Castillo de Beowulf. Una muestra de ellos es que ambos comparten un elemento arquitectónico central: una gran sala-palacio. Para Don Hena «una posibilidad fue considerarlos —a los Rohirrim— vikingos de las colinas y en lugar de centrar su vida en los barcos centrarla en el caballo»... «Tolkien se basó en un modelo cultural mezcla de anglosajón-germánico de ahí se sacaron las claves para la construcción de edificios y el diseño de armaduras». En opinión de John Howe «se trata de una cultura vital, vigorosa muy conectada con motivos naturales, trenzado céltico y nudos» (Jackson, 2004).

Igual que Hobbiton, Edoras surgió de un catálogo de localizaciones, concretamente a partir de una foto aérea del Monte Sunday (Canterbury) hecha por un fotógrafo desde un helicóptero. En ella se veía una colina solitaria en medio de un valle frente a montañas nevadas. Alan Lee dibujó una versión de las murallas y las casas de Edoras sobre la foto, que satisfizo a Jackson. Posteriormente se hizo un reconocimiento sobre el terreno. Si bien se consideró la posibilidad de crear algo digitalmente, en opinión de Jackson y su equipo nada superaba en realismo a estar allí. Debido a qué el valle donde estaba situado tenía vientos superiores a los 160 km/h se convirtió en la localización más complicada de todas. Además por el hecho de estar en un entorno natural protegido, el Departamento de Conservación, concedió permiso para construir con la condición de qué al acabar el rodaje no quedara rastro alguno de la intervención en el paisaje.

Debido a este requisito se realizó una operación de extracción de la vegetación afectada por la construcción de edificaciones, caminos y zona de aparcamiento. La vegetación retirada, fue almacenada y conservada con todo cuidado en un invernadero, durante dieciocho meses, para que cuando se acabara el rodaje pudiera ser replantada exactamente en el lugar donde había sido extraída.

Al igual que pasó en Úzhgorod para Waterloo, el ejército, en este caso neozelandés, fue el encargado de construir pistas de acceso, zonas de aparcamiento y los caminos necesarios tanto para la logística de la producción como los necesarios para el paisaje fílmico. Esta

¹⁷⁵ Tolkien era profesor de inglés antiguo y con la recreación de Rohan retoma la tradición mitológica de los orígenes de Inglaterra.

intervención sobre el paisaje duró ocho meses para un rodaje de ocho días, y trabajaron 70 personas.

Al ser una zona de especial protección los edificios se diseñaron y construyeron de manera adaptada al paisaje del lugar, sin afectar a la cima de la colina. Con el fin de ayudar en los trabajos se subió hasta el Monte Sunday una grúa de 15 toneladas. Del conjunto «Edoras» destacaba el Castillo Dorado y los establos¹⁷⁶. Para construir el Castillo¹⁷⁷ se utilizó una estructura metálica. Se cubrió el tejado con paja, técnica que se improvisó ya que no existe esta tradición en Nueva Zelanda. Se trabajó su ornamentación de inspiración nórdica de manera artesanal. Debido a la importancia del caballo en la cultura de Rohan los establos fueron diseñados como un gran edificio señorial y decorados con ricos detalles. Para el resto del pueblo se hicieron caminos, casas (el interior de las cuales se utilizó como infraestructura para el rodaje) y se distribuyeron todo tipo de objetos típicos de una población medieval. Se sometió todo ello a un proceso de envejecimiento y se añadieron rebaños de cabras, dando una sensación de un poblamiento antiguo pero vital.

Los paisajes y la población de Edoras se lograron con tomas reales sin uso cromas. Si se viaja al valle actualmente no hay rastro de qué allí se haya rodado. El escenario no existe, las vías de servicio para subir a la cumbre no están. Sólo quedan ovejas y viento. (Jackson, 2004).

CONCLUSIONES

Ambos films nos ofrecen un exhaustivo trabajo de manipulación del paisaje geográfico en aras a la verosimilitud de su narración. Para Jackson y los actores cuanto más real es el entorno más fácil es de interpretar. «El viento, la nieve, la lluvia se sumaba a la sensación de un paisaje real» (Jackson, 2004). La modificación del paisaje geográfico como escenografía aporta autenticidad al film, ofrece un marco real a la actuación del actor y transmite verosimilitud al espectador, facilitando así tanto la identificación con el personaje como con el paisaje

¹⁷⁶ «Un foso, una muralla maciza y una cerca espinosa los rodea. Dentro asoman los techos de las casas y en medio, sobre una terraza verde se levanta un gran castillo de hombres a mis ojos, como recubierto de oro» (*Lord of the rings: The two towers*, capítulo VI «*The King of the Golden Hall*»).

¹⁷⁷ El Interior del Castillo se hizo en un estudio de Wellington (NZ). Se hizo a partir de la descripción de Tolkien en «*Lord of the rings: The two towers*, capítulo VI «*The King of the Golden Hall*»», y los dibujos de Alan Lee, que tenían todos los detalles, desde los pilares hasta las losas del suelo, que formaban los patrones que Tolkien describía. Se fabricó mobiliario con ornamentos de inspiración nórdica. En los estandartes, confeccionados con lana teñida a mano, terciopelo y cuero repujado, se podían apreciar las diferentes culturas de Rohan que no era única sino variada.

que le rodea. Waterloo contó con varios asesores militares y al ser una batalla sobradamente conocida, obligó a realizar una réplica creíble.

En ambos films queda claro el esfuerzo, técnico, logístico y económico que supone una intervención en un paisaje geográfico con fines escenográficos. Aunque sorprende la decisión de Jackson de intervenir en el paisaje y no optar por la tecnología digital que si utiliza, en otros momentos, sobre todo para el movimiento de grandes masas de gente. Si en Waterloo se emplearon 20.000 soldados como figurantes, en *Lord of the rings* se contó con 300 actores. Sin embargo fueron 3.000 personas las encargadas de algún aspecto relacionado con la escenografía, las mismas que se utilizaron en Waterloo para las escenas de caballería.

Este tipo de intervenciones en el espacio geográfico lo convierten en paisaje cultural, incluso cuando hablamos de la reconstrucción paisajística del Monte Sunday (Edoras) para devolverlo a su estado original, ya que no habría sido posible sin la intervención de la técnica humana. Desconocemos la evolución del paisaje de Úzhgorod, pero al tratarse de un valle prefabricado, dos colinas y varias edificaciones, es evidente que fue modificado por el hombre.

No cabe duda que *Waterloo* está en la memoria de occidente y que el El Señor de los Anillos forma parte de la mitología occidental. *Waterloo* tiene un escenario determinado, que está en Bélgica y no en Ucrania, y cada año recibe las visitas de curiosos y turistas, sencillamente por ser «el lugar de los hechos». Nueva Zelanda se ha convertido en «el lugar de los hechos» del Señor de los Anillos. Gracias a estas películas, se duplicó el turismo recibido, convirtiéndose en una de las mayores fuentes de ingresos en la economía del país. El valor que damos a «el lugar donde ocurrieron los hechos» es un tema a tratar más ampliamente por la geografía de la percepción. Sin embargo aunque no sea espacio vivido, sino mediatizado se percibe como experiencia vivida por lo que es capaz de generar nostalgia de un lugar, sin haber estado nunca allí.

BIBLIOGRAFÍA

- ABC. Waterloo vuelve a suceder en las llanuras de Ucrania. Semanario independiente *Blanco y negro*, (15 noviembre de 1969), núm. 3002, p. 30-32. Madrid.
- COLUMBIA PICTURES CORPORATION. *Waterloo*. Dossier comercial sobre el film *Waterloo*, diseñado por Leonard Reeves y Producido y editado por London: Sackville Publishing Limited (1970).

- GÁMIR, A. La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine, Scripta Nova (Revista electrónica de geografía i ciencias sociales) UB Vol. XVI, núm. 403, 1 de junio de 2012 [Nueva serie de Geo Crítica. Cuadernos Críticos de Geografía Humana].
- GÓMEZ, J. “Espacio y paisaje, temas constante de discusiones e investigaciones geográficas”. *Lurralde*, Nº 4 (1981) p. 13-26.
- <http://www.ingeba.org/lurralde/lurranet/lur04/gom04/04gom.htm>)
- LOGIE, J. “Waterloo au Cinéma”, Waterloo: la campagne de 1815 (2003). Ed. Racine.
- RUIZ, E. El bicentenario de la Batalla de Waterloo en el cine. Rev. Filmhistoria Online Vol. XXV, Núm. 2 (2015), pp. 23-37. <http://www.filmhistoria.com/>
- TOLKIEN, JRR. El señor de los anillos (edición en Español 1978) tres volúmenes 1954. Grijalbo.
- WILLIAMS, D.H. (1993). Waterloo: new perspectives: the great battle reappraised. Arms and Armour Press Edición, Londres: Brockhampton Press 1999.

FILMOGRAFÍA

- JACKSON, P. The Lord of rings. (2001 – 2003). Versión extendida [DVD] New line Cinema. Peter Jackson (Productor y Director). (2004). Apéndices: disco 1, Del libro a la pantalla; disco 2, De la Pantalla a la realidad; disco 3, El viaje continua; disco 4, La batalla por la Tierra Media ha comenzado; disco 5, la Guerra del anillo y disco 6, El Ocaso de una edad”.
- BONDARCHUK, S. Waterloo. (1970). Versión íntegra remasterizada [DVD] Miramarfilms. Dino Di Laurentiis (Productor) Serguei Bondarchuk (Director). (Copia sin datar), Exp.: 111.245.)